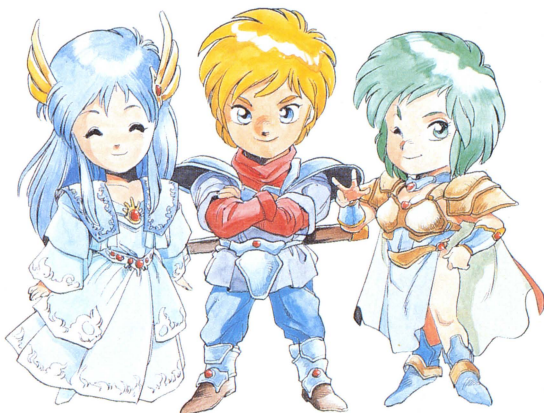
このたびはエポック社の『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用前にこの説明書を読んで、正しい方法でご愛用ください。
また、この説明書は大切に保管してください。

使用上の注意

①ご使用後はACアダプタを、コンセントから必ずぬいておいてください。
②テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
③長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。
④精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
⑤端子部に手を触れたり、水でぬらすなど、よごさないようにしてください。故障の原因となります。
⑥シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
⑦スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

目次

バックストーリー

はるか昔、いや、もしかしたら遠い未来のことかもしれない。

とにかく言えることは、「イセルハーサ」と呼ばれる、豊かな自然に

恵まれた世界があり、そこに自然の恩恵を受けながら生活する

人々が住んでいるということだけだった。

大小いくつもの島々、島大陸、

そしてそれらをとりまく青く美しい海によって形成される世界には

ファーレーン、ウォンリーク、ラヌーラ、ソルディス、モレストンの

5つの国があった。

イセルハーサのほぼ中央に位置するロンウォール島と、

それよりはるかに小さいサースアイ島から成る

ファーレーン王国は、

国土が狭いこともあって、これといった特産物のない貧しい国だった。

しかし、そこに住む人々は少々の貧しい生活をものともせず、

心優しきアスエル王の統治のもと、平和な日々を過ごしていた。

ところがある晩、予告なしの異変が首都ルディアを襲った。

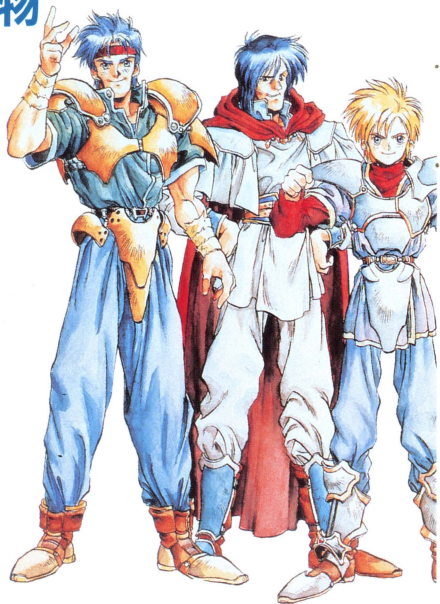
モンスターたちが大挙して城に攻め込んできたのだ。
突然の夜襲の上、何故か城門のかんぬきが外されていたため、
モンスターたちはたやすく城内に侵入、兵士たちと戦闘になる。
今までモンスターなど見たこともない兵士たちは、
驚きとまどい、しばらく混戦状態が続く。
しかし、夜が明けるころにはモンスターの勢力が衰えはじめ、
ついには追い払われてしまう。
重大な危機を脱し、人々は歓喜するが、それはすぐおさまってしまう。
国王アスエルがモンスターに殺害されたと知らされたからである。

この時、世継ぎのセリオス王子は、わずか6歳。
ただ一人アスエル王の最後をみとったという側近のアクダムは
王から摂政に任ぜられたと言い、セリオス王子が16歳の誕生日に
王位継承するまでファーレーンの政務を行うと宣言する。

そして王子は、王位継承の時まで、サースアイ島のエルアスタの町で
養育されることになった。

それから約10年の歳月が流れた。

登場人物

ゲイル

アクダムに逆らい、ベルガの鉱山で強制労働をさせられている男。どこの出身で何者なのか、その正体は不明。

ロー

ファーレーン王国のクルスの村に住む青年。毎日遊びまわっているいいかげんな男だが、強力な呪文を使うことができる。

セリオス

ファーレーン王国の王子。6歳のときモンスターの来襲によって父アスエル王を失い、16歳の誕生日に王位を継承するまでエルアスタの町で養育されることになる。あと2カ月で16歳の誕生日を迎える。

ディーナ姫

ソルディス王国の王女。美しい姫君だと、国民の評判が高い。
セリオスの婚約者でもある。

ソニア

レジスタンスのリーダーを務める、アロンの孫娘。勝ち気でシンの強い女性。

リュナン

旅の修道士で、ファーレーン王国を訪れたとき摂政アクダムの政治に反抗するレジスタンスの仲間に加わる。後にセリオスと行動をともにするようになる。

コントローラーの使い方

※Lボタン
ヨシュアの鏡を
使います。

✚ボタン
キャラクターを
移動させます。
また、カーソルを
移動させる時にも
使用します。

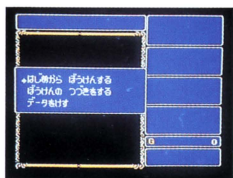
※SELECTボタン
記録してあるデータを
読み込み（ロード）、
ゲームを再開します。

※マークの付いたボタンは、ゲーム中よく使われるコマンドをより簡単に行なえるように設定したものです。
従って、これらのボタンを使わずにゲームを進める事も出来ます。

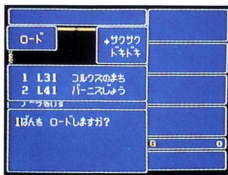
※Rボタン
ワプの呪文や、
ワプのアイテム
を使用します。
※Xボタン
呪文を使う時に
使用します。
X
Aボタン
選択したコマンドを
実行します。
A
Y
B
Bボタン
コマンド選択画面を
表示します。
また、コマンドを
キャンセルする時にも
使用します。
※Yボタン
持っているアイテムを
使う時に使用します。
※STARTボタン
ゲームの進行を記録
(セーブ) する時に
使用します。

ゲームのスタート

本体の電源を入れると、最初にエポック社のマークが表示されます。このときに何かボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。そのままボタンを押さずに数秒間待つと、オープニングデモが始まります。

タイトル画面表示中、またはオープニングデモの途中で、何かボタンを押すとゲームスタート画面になります。

ゲームスタート画面

◀はじめから ぼうけんする▶

ゲームを最初から始める時に選びます。

◀ぼうけんの つづきをする▶

セーブした冒険の続きを楽しむ時に選びます。

このコマンドを選ぶと、セーブされている2つのデータを表示します。画面にセーブをした時の主人公のレベルと場所が表示されますので、どちらかを選んでAボタンを押して下さい。(データがセーブされていないときには、レベル・場所は表示されません)

◀データをけす▶

セーブされているデータを消したい時に選びます。

このコマンドを選ぶと、セーブされている2つのデータが表示されますので、消したいデータを選んでAボタンを押して下さい。

ゲームレベル

ゲームを始める時や冒険の続きをする時に、ゲームレベルの設定をします。

サクサク……………戦闘中以外、どんな場所ででもセーブをする事ができます。またパーティが全滅しても所持金はそのままで、ゲーム再開も戦いの直前からか、最後に出た町に戻るか選択する事ができます。

ドキドキ……………セーブできる場所が町などに限られます。戦闘でパーティが全滅すると、所持金が半分になり、最後に出た町に戻されます。

画面表示の説明

メイン画面

① ゲーム中の章のタイトル
② キャラクターの名前
③ 現在のレベル
④ 経験値
⑤ 現在のHP／最大HP（生命力）
⑥ 現在のMP／最大MP（魔力）
⑦ 所持金
⑧ 現在いる場所の名前

状態の説明

戦闘中にキャラクターが特別な状態にある時は、画面の経験値を表示する部分に、その状態を表示します。

まもる……………守備に徹した状態。戦闘中に「まもる」を選ぶと、この状態になります。

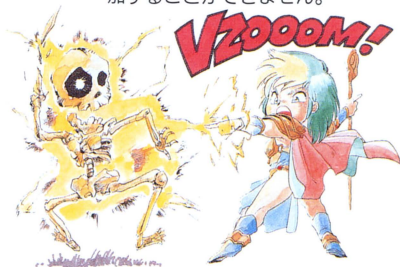
かえす……………敵の呪文を跳ね返す状態。リパークの呪文を使うと、この状態になります。

どく………………毒を受けている状態。このまま数ターンが過ぎると気絶します。

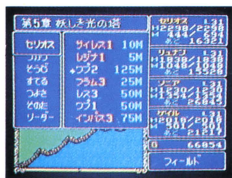
ねむる……………相手の呪文で眠らされている状態。ダメージを受けやすくなります。

こんらん…………正気を失い、混乱している状態。敵味方の区別なく攻撃・回復します。

ちんもく…………言葉を封じられてしまった状態。呪文を唱えることができません。

きぜつ……………HPが0になってしまった状態。戦闘に参加することができません。

コマンドの説明

コマンド選択画面

ゲーム中にアイテムや呪文を使ったり、またゲームのロード・セーブを行なう時は、コマンド選択画面で行ないます。
ゲーム中にBボタンを押すと、コマンド選択画面が表示されます。

【じゅもん】

呪文を唱えます。
使える呪文は白、MPが足りない呪文は黄、戦闘中しか使えない呪文は赤で表示されます。
（コマンドを表示していない時にXボタンを押すと、このコマンドを選択したことになります。）

【つかう】

アイテムを使います。その時に使えるものは白で表示されます。（コマンドを表示していない時にYボタンを押すと、このコマンドを選択したことになります）

【そうび】

武器や防具を装備します。
このコマンドを選んだ後、キャラクターを選択すると、画面にそのキャラクターの装備状況が表示されます。
装備できるアイテムの種類には、武器・鎧・盾・その他の４種類があり、それぞれに対して持っているアイテムと持ち換えることができます。持ち換えることができるアイテムは白、できないものは赤で表示されます。またアイテムがない部分を指定した場合、装備を外している状態になります。

【すてる】

いらないアイテムや武器・防具を捨てることができます。
アイテムの中には捨てることができないものもあります。
その場合そのアイテムは、赤で表示されます。

【つよさ】

装備しているアイテムや、攻撃力などのステータスを表示します。

ステータスの意味

つよさ……………攻撃力を高めます。またレベルアップの時、この数値の2倍ぶん最大HPが高くなります。

かしこさ…………レベルアップの時、この数値のぶんだけ最大MPが高くなります。

すばやさ…………攻撃回数が増えます。

うん………………攻撃の回避率、及び会心の一撃を与える確率が高くなります。

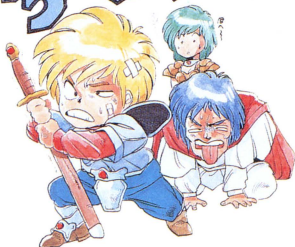
こうげき…………つよさ＋武器の攻撃力です。

ぼうぎょ…………鎧の防御力＋盾の防御力です。

【そのた】

ロードやセーブを行なったり、ゲームを進めるうえでのいろいろな設定を行ないます。

◀ロード▶

記録されている冒険の続きを行なうために、データを読み込みます。ロードするデータを選び、ゲームレベルを選択するとゲームが再開します。

◀セーブ▶

ゲームの進行を記録します。
セーブできるデータは2つまでで、データが記録されているところに違うデータをセーブすると、前のデータは消えてしまいます。

◀システム▶

ゲーム進行に関わる各種の設定を行ないます。

〈レベルアップ〉

レベルアップをした時に各ステータスに割り振るボーナスポイントを、自分で割り振るかオートにするかを設定します。(P.25「キャラクターの成長」参照)

〈EPひょうじ〉

現在まで獲得した経験値を表示する（EP）か、次にレベルが上がるまでの経験値を表示する(あと)かを設定します。

〈いどう〉

マップ上を移動する速さを設定します。はやい／ふつう／おそいの３段階の中から設定できます。

〈メッセージ〉

人々との会話や戦闘時のメッセージを表示する速さを設定します。はやい／ふつう／おそい／とまるの４段階の中から設定します。

◀せってい▶

戦闘時のオートバトルの設定を行ないます。

(P.23「オートバトル」参照)

【リーダー】

画面に表示されるキャラクターを変えます。

戦闘について

戦闘画面

フィールドやダンジョンの中などでモンスターと遭遇すると画面が戦闘画面になります。
戦闘画面には遭遇したモンスターが生命力と一緒に表示されます。

戦闘コマンドの説明

【たたかう】
手にしている武器で攻撃します。攻撃力に応じたダメージを敵に与えます。

【じゅもん】
呪文を使い、攻撃や回復をします。唱えられる呪文は白で、MPが足りずに唱えられない呪文は黄色で表示されます。

【まもる】
守備体勢をとり、敵の攻撃を受けにくくなります。HPが少なくなった時に選択するとよいでしょう。

【つかう】
攻撃・回復用のアイテムを使います。使えるものは白で表示されます。

【ぶき】
他の武器に持ち換えた後、「たたかう」になります。

【オート】
オートバトルの設定を行ないます。
(P.23「オートバトル」参照)

【つよさ】
ステータスを表示します。キャラクターの攻撃力などを参照したいときに使います。

【にげる】
戦闘を放棄して逃げだします。ただし、マップ上にはモンスターがまだ残っていますから、メイン画面に切り替わった後急いでその場を離れないと、再び戦闘に戻ってしまいます。また、ゲームレベルが「ドキドキ」だと逃げきれない事があります。

戦闘開始

戦闘が始まると、自分たちのパーティおよび敵モンスターのパーティの中で「すばやさ」の高いキャラクターを優先した順番に攻撃が開始されます。つまり「すばやさ」の低いキャラクターは、攻撃ターンが来る前に倒されてしまうこともあるわけです。
自分の攻撃ターンになったら、戦闘画面下に表示されたコマンドの中から行動したいものを選び、Aボタンで実行します。
攻撃が成功すると、どのモンスターにどれくらいのダメージを与えたかが表示されますから、その数値を覚えておくと次からの攻撃の際に役立ちます。

呪文をつかう

戦闘中に呪文を使いたい場合は、まず自分の攻撃ターンになるのを待ち、その後コマンドの中から「じゅもん」を選択します。すると覚えている呪文の表示されたウインドウが開きますから、その中から唱えたい呪文を選んで実行してください。このとき、唱えられる呪文は白で、MPが足りないために唱えられない呪文は、黄色で表示されます。ただし、敵の「サイレス」や「シレント」を受けてしまった場合は呪文を唱えることができません。呪文を封じられている間はステータスの欄に「ちんもく」と表示されますからすぐにわかるでしょう。

アイテムをつかう

呪文の時と同じように、まず自分の攻撃ターンになるのを待ちます。その後コマンドの中から「つかう」を選択します。パーティが持っているアイテムの一覧が表示されますから、その中から使いたいものを選び、Aボタンを押して使用します。使えるアイテムは白で表示されます。

戦闘終了

戦闘終了には3種類の場合があります。
まず、敵モンスターを全滅させた場合。主人公たちのパーティは、経験値とGoldを獲得することができます。また、まれにアイテムを手に入れる場合もあります。
次に、主人公たちのパーティが全滅してしまった場合、ゲームオーバーです。その後、ゲーム再開の状況はゲームレベルにより次のようになります。

◀所持金▶

サクサク…………所持金はそのままです。
ドキドキ…………所持金が半分になります。

◀ゲーム再開▶

サクサク…………「最後に出た町に戻る」か「戦いの直前に戻る」かを選択することができます。
ドキドキ…………強制的に最後に出た町に戻ります。

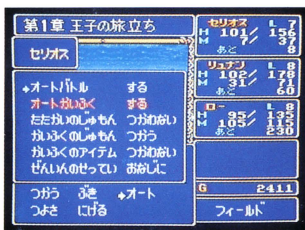
もうひとつ、戦闘中に「にげる」を選んで戦闘を放棄した場合。この場合パーティは何も得ることができません。

オートバトル

このゲームには、戦闘をコンピュータに任せてしまう「オートバトル」機能がついています。コマンド入力をしなくても自動的に攻撃・回復をしますので、戦闘時間を短縮したいときなどに便利です。設定の方法は下記のとおりです。

①移動中

- Ⓑボタンを押してコマンド選択画面を出し、「そのた」を選びます。
- 「せってい」を選び、誰の設定を行なうかを決定します。

②設定したいキャラクターの順番がきたときに「オート」を選択するか、オートバトル中にⒷボタンを押し、「せってい」コマンドを表示させ選択します。

オートバトル設定画面

◀攻撃も回復もオート▶

オートバトルを「する」にして、たたかいのじゅもん／かいふくのじゅもん／かいふくのアイテムを使うかどうか設定します。「つかう」を設定すれば、状況に適した呪文やアイテムで、自動的に攻撃・回復をします。

◀攻撃はマニュアルで、回復のみオート▶

オートバトルを「しない」にし、オートかいふくを「する」にしてください。そして、かいふくのじゅもん／かいふくのアイテムを使うかどうか設定します。マニュアルで攻撃しながら、HPが少なくなると、状況に応じて自動的にHPを回復します。

◀攻撃も回復もマニュアル▶

オートバトルもオートかいふくも、「しない」にしてください。攻撃も回復もプレイヤーの判断で行なえます。

（注意）

- 設定する必要のないものは、赤で表示されます。たとえばオートバトルを「しない」にして、オートかいふくを「する」にした場合、攻撃はマニュアルになりますので、たたかいのじゅもんは設定の必要がなくなり、赤で表示されます。
- キャラクターは、一人一人違った設定ができますが、一人の設定を済ました後に、ぜんいんのせっていを「おなじ」にすれば、他のキャラクターも同じ設定になります。
- 戦闘中にオートバトルを解除したいときは、Ⓑボタンを押し続けて、戦闘設定のコマンドを表示させ、オートバトルを解除してください。またこの時「にげる」こともできます。

キャラクターの成長

モンスターと戦って勝利すると、各キャラクターは相手の強さに応じて経験値を得ます。ある一定以上経験値がたまるとキャラクターはレベルアップし、成長します。
成長による変化のひとつは、最大HPと最大MPが上昇することです。1回のレベルアップにつき、HPは「つよさ」の2倍、MPは「かしこさ」のぶんだけ高くなっていきます。もうひとつは各ステータスのアップです。レベルが上がるとキャラクターにボーナスポイントが与えられ、それが自動的にステータスへ配分されます。なおシステムの設定でレベルアップを「セット」にしておくと、得たボーナスポイントをプレイヤーが自由に配分することもできます。

1500
2000
1500
1100
800
800

呪文

呪文のおぼえかた

キャラクターの中には、最初からいくつかの呪文を唱えられるものもいます。しかしそれ以外の呪文を使えるようになるためには、誰かから教えてもらわなければなりません。
町や村で出会う人たちの中に、ときどき強力な呪文を知っている人がいます。彼らから習うとよいでしょう。

マジックポイントについて

呪文を唱えると、その代償としてキャラクターの持つMPが消費されます。消費されたMPは、一晩眠るか「ビスの実」などのアイテムを使うことによって回復します。
なおMPの最大値は、キャラクターのレベルアップの際「かしこさ」のぶんだけ毎回高くなっていきます。

(注意)
キャラクターは一人最大7つまでの呪文を覚えることができます。したがって、8つめの呪文を覚えるためには、今まで覚えた呪文をどれか1つ忘れなければなりません。

呪文の一覧

呪文名	効果量	効果
フラム1	20	火の玉を放ち、敵にダメージを与える。 (ただし、炎を力の源としているようなモンスターに使うと逆にHPを回復させてしまうことになる)
フラム2	50	
フラム3	100	
フラム4	200	
フラム5	500	
イグナ1	20	稲妻を敵に直撃させ、ダメージを与える。 (ただし、電気エネルギーを力の源としているようなモンスターに使うと逆にHPを回復させてしまうことになる)
イグナ2	50	
イグナ3	100	
イグナ4	200	
イグナ5	500	
ヒュール1	20	氷の矢をつくりだし、敵に放ち、ダメージを与える。 (ただし、寒冷地を好むモンスターに使うと逆にHPを回復させてしまうことになる)
ヒュール2	50	
ヒュール3	100	
ヒュール4	200	
ヒュール5	500	
オビス1	1/3	敵を瞬時に気絶させる事ができる。 (この呪文は生命を宿していないもの実体のないものに対しては効果がない場合がある)
オビス2	1/2	
オビス3	2/3	
サクタス1	20	敵のHPを吸い取り、自分のものにする。 (我々人間とはまったく異なるHPを有するモンスターがいるので注意を必要とする)
サクタス2	50	
サクタス3	100	
サクタス4	200	

呪文名	効果量	効果
サクト1	5	敵のMPを吸い取り、自分のものにする。(MPをもともと持っていない敵に使っても意味がありません)
サクト2	12	
サクト3	25	
サクト4	50	
ダナム1	20	敵の防御力を下げる。(この呪文を唱えれば、それだけ敵に大きなダメージを与えられるようになります。防御力の高い敵などに有効な呪文です)
ダナム2	50	
ダナム3	100	
ダナム4	200	
ヘベタル1	5	敵の素早さを下げる。(敵の攻撃回数が減りますので、そのスキに攻撃してください)
ヘベタル2	12	
ヘベタル3	25	
シレント1	1/3	敵の口を封じ、呪文を使えなくしてしまう。
シレント2	1/2	
シレント3	2/3	
パペピア1	1/3	敵を混乱させて、敵味方の区別なく攻撃させる。ただし一度混乱してしまった者でも我に返ることがあります。
パペピア2	1/2	
パペピア3	2/3	
ホー1	1/3	敵を3ターンの間眠らせてしまう。(眠っているものに対する攻撃は当然、すべてが会心(痛恨)の一撃となります)
ホー2	1/2	
ホー3	2/3	
プアゾ1	6ターン	敵に毒を浴びせて、6ターン後に気絶させる。
プアゾ2	5ターン	敵に毒を浴びせて、5ターン後に気絶させる。
プアゾ3	4ターン	敵に毒を浴びせて、4ターン後に気絶させる。
サイレス1		その場にいる全員が呪文を唱えられなくなる。

<table>
<tr><th>呪文名</th><th>効果量</th><th>効果</th></tr>
<tr><td>インパス1</td><td>20</td><td rowspan="4">味方や自分の攻撃力を上げる。
(敵に与えるダメージが大きくなります。HPが多い敵や、防御力が高い敵など、長期戦になりそうなときに有効な呪文です)</td></tr>
<tr><td>インパス2</td><td>50</td></tr>
<tr><td>インパス3</td><td>100</td></tr>
<tr><td>インパス4</td><td>200</td></tr>
<tr><td>テュート1</td><td>20</td><td rowspan="4">味方や自分の防御力を上げる。
(ダメージを受けにくくなります。攻撃力の高い敵と戦っているときや、HPがなくなりそうなときにご使用ください)</td></tr>
<tr><td>テュート2</td><td>50</td></tr>
<tr><td>テュート3</td><td>100</td></tr>
<tr><td>テュート4</td><td>200</td></tr>
<tr><td>セラ1</td><td>10</td><td rowspan="3">味方や自分の素早さを上げる。
(素早さが上がれば、それだけ攻撃回数が増えることになりますので、戦闘が有利になります)</td></tr>
<tr><td>セラ2</td><td>25</td></tr>
<tr><td>セラ3</td><td>50</td></tr>
<tr><td>リパーク1</td><td></td><td>自分に向かってかけられた呪文を相手に跳ね返す。</td></tr>
<tr><td>レス1</td><td>100</td><td rowspan="5">味方や自分の傷を癒し、HPを回復させる。
(HPがなくなると、「気絶」の状態になり戦闘に参加できなくなるので、常にHPには気をつけながら戦ってください)</td></tr>
<tr><td>レス2</td><td>250</td></tr>
<tr><td>レス3</td><td>500</td></tr>
<tr><td>レス4</td><td>1000</td></tr>
<tr><td>レス5</td><td>2500</td></tr>
<tr><td>レジナ1</td><td></td><td>受けた毒を中和し、健康な状態に戻す。</td></tr>
<tr><td>リーフ1</td><td></td><td>味方が気絶した時に使う。気がついた時のHPは1。</td></tr>
<tr><td>ワプ1</td><td></td><td>最後に歩いて出た町等に一瞬のうちにワープできる。洞窟や塔の中でも使用できるので脱出用に使える。</td></tr>
<tr><td>ワプ2</td><td></td><td>行ったことのある町等に一瞬のうちにワープできるが、洞窟や塔の中では使用できない。</td></tr>
</table>

アイテム

アイテムを手に入れるには

アイテムの入手方法はさまざまです。道具屋・武器屋で購入する方法。誰かから譲り受けたり、またモンスターを倒すことによって手に入ることもあります。
なおアイテムは、パーティの人数に関係なく装備品は別にして最大30個までしか持てません。

アイテムの種類

アイテムは大きく、武器・鎧・盾・道具の４種類に分けられます。武器や防具は装備している限り何度でも使えますが、薬草類やたいまつなどは、一度使うとなくなります。

◀武器▶

一般に攻撃力が高いほど相手に与えるダメージは大きくなりますが、中には特定のモンスターに通用しない武器、逆に不利になってしまう武器などもあります。選択には十分注意してください。

◀防具(鎧・盾)▶

防具は、身につける鎧、手に持つ盾の２種類です。両方の防御力の合計が、装備している防具の防御力になるわけです。一般に防御力の高いほど受けるダメージを抑えてくれますが、中には特定の攻撃に効果のない防具もあります。

◀道具▶

道具には、たとえば薬のようにその場ですぐに効果が現われるもの、「あらわしのすず」のように一定時間効果が持続するもの、指輪のように装備している間効果があるものの３種類があります。また薬などは、一度使うと効果を得られる代わりに失われてしまいます。

武器一覧

アイテム名	価格	効果
ナイフ	100	攻撃力+15
小型のつるぎ	200	攻撃力+25
青銅のつるぎ	500	攻撃力+50
鉄のやり	1000	攻撃力+90
鉄のつるぎ	2000	攻撃力+100
はがねのやり	4000	攻撃力+180
はがねのつるぎ	6000	攻撃力+200
銀のつるぎ	12000	攻撃力+260
水晶のやり	20000	攻撃力+300
水晶のつるぎ	25000	攻撃力+320
プラチナのやり	35000	攻撃力+360
王家のつるぎ		攻撃力+400
プラチナの剣	50000	攻撃力+400
セラミックの剣	80000	攻撃力+430
聖なるつるぎ	100000	攻撃力+460
ダイヤのつるぎ	150000	攻撃力+500 ダイヤモンドは熱に弱いので要注意である。
戦士のつるぎ	300000	攻撃力+600
聖なる杖	10000	攻撃力+5 この杖で叩かれた者は1/3の確率で眠ってしまう。
銀の杖	10000	攻撃力+5 この杖で叩かれたものは1/3の確率で気絶する。
炎の杖	10000	攻撃力+5 炎が吹きだし約100のダメージを与える。
水晶の杖	20000	攻撃力+5 この杖で叩かれたものはHPを約100吸いとられる。
いかづちの杖	10000	攻撃力+5 稲妻が走り約100のダメージを与える。
氷の杖	10000	攻撃力+5 吹雪が起こり約100のダメージを与える。
ダイヤの杖	130000	攻撃力+5 この杖で叩かれたものはHPを約200吸いとられる。

防具一覧

アイテム名	価格	効果
布の服	100	防御力＋5
冒険者の服	200	防御力＋10
皮のヨロイ	350	防御力＋20
青銅のヨロイ	500	防御力＋30
くさりかたびら	1000	防御力＋40
鉄のヨロイ	2500	防御力＋60
はがねのヨロイ	5000	防御力＋80
銀のヨロイ	10000	防御力＋100
水晶のヨロイ	20000	防御力＋120
王家のヨロイ		防御力＋140
プラチナの鎧	40000	防御力＋140
聖なるヨロイ	70000	防御力＋160
ダイヤのヨロイ	100000	防御力＋200 ダイヤモンドは熱に弱いので要注意である。
バトル・スーツ	300000	防御力＋400
絹のローブ	4000	防御力＋50 戦闘中に守るを選ぶと呪文を跳ね返すことができる。
いやしのローブ	6000	防御力＋50 戦闘中に守るを選ぶとHPが500回復する。
皮のたて	150	防御力＋5
青銅のたて	400	防御力＋15
鉄のたて	1200	防御力＋40
はがねのたて	4000	防御力＋60
銀のたて	8000	防御力＋80
水晶のたて	18000	防御力＋100
プラチナのたて	35000	防御力＋120
王家のたて		防御力＋120
聖なるたて	60000	防御力＋140
ダイヤのたて	80000	防御力＋160 ダイヤモンドは熱に弱いので要注意である。
いにしえのたて	200000	防御力＋200

道具一覧

アイテム名	価格	効果
オプナの指輪	3000	攻撃力＋100 装備した者は攻撃力が100あがる。
テュトの指輪	2000	防御力＋50 装備した者は防御力が50あがる。
クイクの指輪	3000	素早さ＋10 装備した者は素早さが10あがる。
幸運の指輪	3000	運の良さ＋50 装備した者は運の良さが50あがる。
レスの葉	50	HPを500回復することができる。
レスの根	500	HPを1000回復することができる。
ビスの実	7000	MPをMAXまで回復することができる。
毒消し草	5	体内の毒を中和し健康な状態に戻すことかできる。
気付けぐすり	50	気絶してしまった者がHP１で復活する。
ラム酒	1000	気絶してしまった者がHPフルで復活する。
エリクサー	50000	気絶してしまった者がHP、MPフルで復活する。
たいまつ	5	一定時間暗い洞窟を照らす。複数の同時使用もできる。
あらわしの鈴	200	フィールドで一定時間モンスターが見えるようになる。
ヨシュアの目	10	現在いる場所のマップが見わたせる。
ヨシュアの鏡	2000	〃 （何度でも使える）
ワプの羽	100	最後に出た町に戻る（洞窟、塔でも使える）。
ワプの翼	500	行ったことのある場所にワープ（洞窟内、塔内では使えない）。
爆薬	1000	戦闘中に使うと爆発して敵に約500のダメージを与える。
眠り草		戦闘中に使うと2/3の確率で敵を眠らすことができる。

※この他にも、たくさんのアイテムがゲームに登場します。
それらを見つけ出すことも、ゲームの一つの楽しみでしょう。

用語の設明

ターン……………次に、そのキャラクターに攻撃の順番が回ってくるまでの間のことです。

パーティ…………一緒に行動している仲間全体のことです。

ステータス………つよさ・かしこさなど、キャラクターの持つ能力値のことです。

HP………………そのキャラクターの持つ生命力のことです。ダメージを受けると減り、0になると気絶してしまいます。

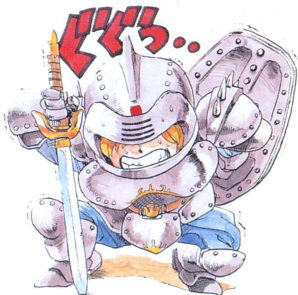
MP………………そのキャラクターの持つ魔力のことです。呪文を唱えると減っていきます。

EP………………そのキャラクターの経験値のことです。戦闘に勝つと増えていきます。

フィールドマップ

北海
ギルモア
廃抗
ニルギド
狂える海
老夫婦の家
フィーン
ロエルの家
リーゼル
流血の洞窟
ロンド
ウォンリーク公国
試練の洞窟
マクネル島
ネリア
オレアの家
グエンの塔
森の一軒屋
ラルファ
多島海
マスクーン
ラスタバン
スエル
セクリウス島
ユイラ島

バルアズス島
たそがれの海
ファエト
ナスール
狼の口
ロンウォール島
水晶の塔
ファンガス
モレストン共和国
ファーレーン王国
クルス
ルディア
岬の洞窟
リシェール
コルクス
ベルガ
エルアスタ
サースアイ島
ルドラ
ソルディス王国
ラヌーラ王国
ナッシュ
王家の墓
エメ
セレの湖
カウル
ヨルド
風よけの穴
バーバラの家
セリス
国境の洞窟
カザミの塔
バズヌーン
ミラルダの家
ファリア島
アムダ
Slayer

EPOCH

エポック社

おことわり

- このゲームの内容、裏ワザなどに関する電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。
- 品質管理には万全を期しておりますが、万一、お気付きの点がございましたら、当社 コンシューマーサービス までお問い合わせください。 TEL.03(3843)8816

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます